Q1 - Décrire précisément ce qui se passe à chaque ligne.	Name
first name = ["Pierre", "Paul", "Jacques"].sample	
last_name = "Paillard"	
<pre>puts "Great! #{first_name} #{last_name} is born"</pre>	
1.	
: 2.	
3.	
Q2 - Qu'est-ce qu'un constructeur? À quoi sert-il et comment l	'appelle-t-on?
:	·······
Q3 - Soit le code suivant. Quelle est la différence entre string	g et String?
string = String.new("Hello World")	
O.A. Over fait la matth and a suivente O	
Q4 - Que fait la méthode suivante ?	
<pre>def mystery_method(pets) mammal pets = []</pre>	
_	
for pet in pets	
<pre>mammal_pets << pet if pet.mammal?</pre>	
end	
return mammal_pets	
end	
B	
Q5 - Réimplémentez la méthode mystery_method en u	tilisant une des méthodes de
Enumerable.	

Q6 - Dans la question 4, quel peut être le type de pets ? Écrivez une classe Animal tel qu'un
tableau d'instances de Animal passé à mystery_method renvoie un tableau vide.
Q7 - Écrivez une classe Dog qui hérite d'Animal, et qui définit la méthode d'instance adéquate
vis-à-vis de la question 4.
Q8 - Soit la classe suivante. Comment appelle-t-on la "famille" de la méthode overview dans la classe ci-dessous ? Même question avec catch_fish.
class Fish
<pre>def self.overview()</pre>
return "Fishes can live in the sea"
end
def catch_fish
Does catch stuff
end
end
Q9 - Écrivez du code qui appelle la méthode overview définie à la question précédente. Même
question avec catch_fish

Q10 - Définissons deux classes, Liquid et Alcohol.

```
class Liquid
 def drink
   "You drank some liquid"
 end
 def evaporate
  "There is no more liquid"
 end
end
class Alcohol < Liquid</pre>
 def drink
   "Yo are now drunk"
 end
end
```

Qu'est-ce qui est affiché par les deux dernières lignes du script suivant ?	
beer = Alcohol.new	
beer.drink	
beer.evaporate	
2.	
3.	
<u> </u>	
Q11 - À quoi sert super ?	
Q12 - Qu'est-ce qu'une variable d'instance ? Donner un exemple.	
Q13 - À quoi sert private ? Quand l'utilise-t-on ? Donner un exemple.	